

Contingut

Dades generals.....	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge.....	3
Continguts.....	4
Descripció	4
Índex.....	4
Metodologia docent.....	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada.....	6
Revaluació	7
Avaluació única.....	8
Revaluació.....	9
Criteris específics de la nota No Presentat:	10
Bibliografia	10
Assignatures recomanades.....	11
Altres	11

PROJECTE I

Dades generals

- Codi de l'assignatura: 201013
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Curs acadèmic:** 2016-2017
- **Descripció breu:** Treballarem les diferents etapes que hi ha al procés de creació de personatges i escenaris de videojocs. Aprendre eines creatives i de gestió de temps per als nostres projectes. També veurem software específic i les tècniques que s'utilitzen per preparar una demo reel i presentar els projectes amb holografies i mappings.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català/Castellano
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** semestral
- **Curs:** primer
- **Semestre:** 2n
- **Professorat:** Dr. Jose Luis Eguia Gomez (joseluiseguia@enti.cat)
Lourdes Nicolich Ventura (lourdesnicolich@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB1] Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i es sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Competències generals:

[CG3] Capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, i per treballar en equips interdisciplinaris i en contextos multiculturals.

[CG4] Capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes i de buscar i integrar nous coneixements i aptituds des de la Creativitat.

Específiques

[CE3] Conèixer els processos de producció i gestió artística des del vessant digital.

[CE10] Emprar els mecanismes de gestió adequats a l'àrea específica d'estudi des de la monetització de continguts, els models de negoci digital i l'ús de mecanismes àgils de gestió de projectes en l'àmbit interactiu.

[CE12] Gestionar el perfil propi així com el de comunicació amb la resta de perfils implicats en el desenvolupament de productes digitals d'entreteniment.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Adquirirà coneixement d'eines específiques per a la creació de mecàniques de joc així com el disseny artístic implicat en aquestes. Tot això per a diferents tipus de jocs i mitjançant eines de prototipat ràpid.

[RA2] Desenvoluparà en petits grups projectes de disseny i creació de jocs que cobreixin els aspectes de la producció relacionats amb el disseny gràfic, des de la creació i integració del contingut fins a la programació de les mecàniques del joc.

[RA3] Aprenderà a avaluar i ajustar els diferents aspectes dels jocs desenvolupats sobre la base de mètodes empírics d'usabilitat i experiència de joc.

Continguts

Descripció

Treballarem les diferents etapes que hi ha al procés de creació de personatges i escenaris de videojocs. Aprendre eines creatives i de gestió de temps per als nostres projectes. També veurem software específic i les tècniques que s'utilitzen per preparar una demo reel i presentar els projectes amb holografies i mappings.

Índex

1. Metodologia per a la gestió de projectes

- 1.1. Definició de rols dins un equip d'art
- 1.2. *Briefing*
- 1.3. Investigació, context
- 1.4. Arbre d'objectius
- 1.5. Fases i programació del projecte al calendari
- 1.6 Control de qualitat

2. Procés creatiu

- 2.2 Tècniques creatives com a eina per resoldre un nou projecte.

3. Documentació i formats de presentació

- 3.1 Formats d'arxius digitals i analògics
- 3.2 Formats de presentació
- 3.4 Presentació oral

4. Recursos per parlar en públic

- 4.1 Expressió corporal
- 4.2 Respiració

5. Visió cognitiva partint de la Investigació amb usuaris

- 5.1 Públic objectiu
- 5.2 Tècniques de persuasió aplicades a la gràfica

6. Look and Feel

- 6.1 Estudi de casos pràctics de física i psicologia de personatges
- 6.2 Estudi de casos pràctics de Disseny d'interface enfocat a l'usuari

7. Tecnologia hologràfica i mappings

- 7.1 Metodologia i estudi de casos
- 7.2 Software: After Effects i Unity 5
- 7.3 Desenvolupament pràctic: muntatge d'una instal·lació

Metodologia docent

Els diferents continguts que treballarem a l'assignatura de projectes, s'impartiran tenint en compte tant l'àmbit teòric, amb classes magistrals, com el pràctic, realitzant petits exercicis i pràctiques durant les classes.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Classe magistral	Presencial	30	0	30
Activitats pràctiques	Treball dirigit	0	60	60
Resolució de Problemes	Presencial	26	0	26
Estudi	Aprenentatge autònom	0	20	20
Activitats d'Avaluació	Presencial	4	10	14
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
Np1	CE3	Set 3	Treball Pràctic	Definició del problema
Np2	CE10,CE12	Set 9	Treball Pràctic	Proposta de solució
Nf	CE10,CE12	Set 16	Treball Pràctic	Presentació de la solució
Nind	CB1,CB5,CG3,CG4, CE3,CE10,CE12	Tot el curs	Treball Pràctic	Competències genèriques
EP	CE12, CB1	Avaluació	Treball Pràctic	Exercicis parcials

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota [avaluació]} = 0.10 \cdot \text{Np1} + 0.25 \cdot \text{Np2} + 0.35 \cdot \text{Nf} + 0.15 \cdot \text{Nind} + 0.15 \cdot \text{EP}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si la nota d'alguna activitat d'avaluació és inferior a 4, la Nota [avaluació] màxima serà un 4

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
Np1	Treball Pràctic	Np1R	Revaluació	Treball Pràctic	Definició del problema
Np2	Treball Pràctic	Np2R	Revaluació	Treball Pràctic	Proposta de solució
NF	Treball Pràctic	NfR	Revaluació	Treball Pràctic	Presentació de la solució
Nind	Treball Pràctic	EPR	Revaluació	Treball Pràctic	Exercicis parcials
EP	Treball Pràctic				

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.10 \cdot \text{Np1R} + 0.25 \cdot \text{Np2R} + 0.35 \cdot \text{NfR} + 0.3 \cdot \text{EPR}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si la nota d'alguna activitat de revaluació és inferior a 4, la Nota [revaluació] màxima serà un 4

Avaluació única

Sistema d'avaluació única				
Id	Competència/es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
Np1	CE3	Avaluació	Treball pràctic	Definició del problema
Np2	CE10,CE12	Avaluació	Treball pràctic	Proposta de solució
NF	CE10,CE12	Avaluació	Treball pràctic	Presentació de la solució
EP	CB1,CB5,CG3,CG4, CE3,CE10,CE12	Avaluació	Treball pràctic	Exercicis parcial

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.10 \cdot \text{Np1} + 0.25 \cdot \text{Np2} + 0.35 \cdot \text{Nf} + 0,3 \cdot \text{EP}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0
- Si la nota d'alguna activitat d'avaluació és inferior a 4, la Nota [avaluació] màxima serà un 4

Revaluació

Sistema avaluació única: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
Np1	CE3	Np1R	Revaluació	Treball Pràctic	Definició del problema
Np2	CE10,CE12	Np2R	Revaluació	Treball Pràctic	Proposta de solució
NF	CE10,CE12	NfR	Revaluació	Treball Pràctic	Presentació de la solució
EP	CB1,CB5,CG3,CG4, CE3,CE10,CE12	NindR	Revaluació	Treball Pràctic	Competències genèriques

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [revaluació]} = 0.10 \cdot \text{Np1R} + 0.25 \cdot \text{Np2R} + 0.35 \cdot \text{NfR} + 0.3 \cdot \text{EPR}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, es prendrà la nota d'avaluació
- Si la nota d'alguna activitat de revaluació és inferior a 4, la Nota [revaluació] màxima serà un 4

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan, tal i com especifica el propi criteri d'avaluació, no hagi presentat la feina anomenada als enunciats dels exercicis o no compleixi els requisits mínims i les especificacions tècniques exigides pel professorat.

Bibliografia

Bàsica:

- O. Aicher, *Analógico y digital*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
- J. Thompson, *Videojuegos: Manual para diseñadores gráficos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- J. P. Ordoñez, *Power Ups: Conviértete en un Profesional de los Videojuegos*, Plan B Editorial, Madrid, 2013
- C. Solarski, *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*, Watson-Guptill, New York, 2012

Complementària:

- M. Amis, *La invasión de los marcianos*, Malpaso Ediciones, Barcelona, 2015
- M. Ende, *The Neverending Story*, Penguin, London, 1979
- D. Martínez. *De Super Mario a Lara Croft 2015 (2003 en su edición original)*
- J. E. Gutiérrez, *Ocho quilates vol. 1 / Ocho quilates vol. 2*. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012
- N. Courcier, M. El Kanafi. *La leyenda final fantasy VII, Héroes de papel*, Sevilla, 2012
- VV.AA. *the legend of zelda: hyrule historia, Héroes de papel*, Sevilla, 2013

Altres recursos

- <https://www.ganttproject.biz>
- <https://trello.com>
- <https://slack.com>
- Web Sprite resources: <http://www.spriteresources.com/>
- 3D total: <http://www.3dtotal.com/>
- Festival internacional de mapping a Girona: <http://ca.fimg.cat/>
- Sonar 2016:
<https://www.youtube.com/watch?v=Rq-Nkk848IE>
<https://www.youtube.com/watch?v=6S4S7Xk6Me4>
- Hatsune Miku: Miku Expo 2016, live concert in Toronto
<https://www.youtube.com/watch?v=Gzve2hpLeqc&index=18&list=RDG2WHLBQbaVk>

Assignatures recomanades

- Representació Gràfica
- Teoria de la Imatge
- Estètica del Cine
- Història de l'Art
- Dinàmiques i Motivadors pel Producte Digital

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre